

Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD

Selly Prasasti¹, Esti Setia Ningrum², Dyah Rahayuningtyaswara³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Jl. Makam KH. Ghalib No. 112 Telp. 0720-21350 Pringsewu Lampung

Email: selly.2022406405002@student.umpri.ac.id¹, esti.2022406405005@student.umpri.ac.id², dyah.2022406405002@student.umpri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan bahwa penanaman nilai Pancasila di sekolah dasar sering kali dilakukan dengan metode konvensional yang kurang menarik, sehingga siswa kurang memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen berupa pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sendang Asih. Instrumen yang digunakan meliputi tes pemahaman nilai Pancasila, lembar observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila oleh siswa. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif.

Kata kunci: permainan edukatif, ular tangga, nilai Pancasila, siswa sekolah dasar, pendidikan karakter

ABSTRAC

This study aims to design and evaluate the effectiveness of a modified snakes and ladders game as an educational medium for instilling Pancasila values in elementary school students. The background of this research stems from the issue that the teaching of Pancasila values in elementary schools is often carried out through conventional methods that are less engaging, resulting in limited student understanding and internalization of these values. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri 1 Sendang Asih. Instruments used include Pancasila values comprehension tests, observation sheets, and interviews. The findings show that the use of the snakes and ladders educational game significantly improves students' understanding and application of Pancasila values. This media also fosters an active, enjoyable, and participatory learning environment.

Keywords: educational game, snakes and ladders, Pancasila values, elementary students, character education

PENDAHULUAN

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter bangsa Indonesia. Sebagai dasar negara dan ideologi bangsa, Pancasila mengandung nilai-nilai universal seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial yang harus tertanam kuat dalam diri setiap warga negara, khususnya anak-anak sekolah dasar yang berada pada fase kritis dalam perkembangan moral dan sosial mereka (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pendidikan karakter berbasis Pancasila perlu dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di usia tersebut.

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran nilai Pancasila sering kali masih disampaikan secara konvensional dan teoritis, sehingga kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Banyak siswa sekolah dasar yang belum menunjukkan perilaku yang mencerminkan

nilai-nilai luhur bangsa, seperti semangat gotong royong, toleransi, dan kejujuran dalam keseharian mereka (Sari, 2022). Kesenjangan antara teori dan praktik ini mencerminkan perlunya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran karakter adalah penggunaan media permainan edukatif. Pendekatan ini dinilai efektif karena sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang aktif, senang bermain, dan belajar dari pengalaman konkret. Permainan tradisional seperti ular tangga, ketika dimodifikasi dengan muatan nilai-nilai Pancasila, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa (Sudrajat, 2020). Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga mengalami pembentukan sikap dan nilai melalui keterlibatan langsung.

Permainan ular tangga yang dirancang secara edukatif memungkinkan siswa mengalami situasi pembelajaran yang kontekstual dan reflektif. Setiap kotak dalam permainan dapat berisi pertanyaan atau skenario yang menstimulasi siswa untuk berpikir dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan metode ini, proses internalisasi nilai tidak hanya terjadi melalui hafalan, tetapi melalui pengalaman emosional dan sosial yang lebih mendalam (Fadilah, 2020). Oleh karena itu, media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan antara teori dengan praktik nyata dalam kehidupan siswa.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan ular tangga sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Diharapkan melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, proses pembelajaran karakter dapat berlangsung secara lebih optimal, sehingga mampu melahirkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter kuat dan berwawasan kebangsaan (Yulianti, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran karakter yang lebih kontekstual dan menyentuh ranah afektif siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen atau eksperimen semu, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana dua kelompok siswa dipilih: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media permainan ular tangga, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sendang Asih pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian.

Instrumen yang digunakan meliputi tes pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengukur pemahaman nilai-nilai Pancasila, lembar observasi keterlibatan siswa, dan pedoman wawancara untuk menggali persepsi siswa dan guru. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum pengambilan data utama. Validitas diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, sementara reliabilitas dihitung dengan *Alpha Cronbach* untuk menjamin konsistensi instrumen. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t (hipotesis) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam pemahaman serta penerapan nilai-nilai Pancasila.

Tabel 1
Kriteria Tingkat Keterlaksanaan

Aktifitas Belajar (%)	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
0 – 40	Tidak Terlaksana

Kriteria ini digunakan dalam lembar observasi untuk memastikan pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Evaluasi dilakukan pada setiap pertemuan guna menilai keberhasilan implementasi media permainan serta dampaknya terhadap pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila.

HASIL

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media edukatif menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sendang Asih. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 22,5 poin. Hal ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan 7,3 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti permainan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai abstrak secara lebih konkret (Fadilah, 2020).

Selain itu, observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok eksperimen. Siswa lebih antusias mengikuti pelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan berinteraksi lebih baik dengan teman-teman sekelas. Aktivitas seperti berdiskusi saat berhenti di kotak permainan, menjawab pertanyaan nilai Pancasila, dan memberi contoh perilaku sehari-hari menjadi indikator adanya internalisasi nilai secara emosional dan sosial (Sudrajat, 2020).

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menguatkan hasil kuantitatif tersebut. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih mudah mengingat dan menerapkan nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab setelah bermain ular tangga versi edukatif. Guru juga mengamati adanya perubahan sikap dalam interaksi antar siswa, misalnya lebih sopan dan saling menghargai perbedaan pendapat selama diskusi kelompok (Nasution, 2021).

Kegiatan bermain tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan ruang refleksi nilai secara natural. Banyak siswa yang secara spontan mengaitkan pengalaman bermain dengan kejadian nyata di rumah atau sekolah, seperti membantu orang tua atau mencegah pertengkaran dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif membangun jembatan antara teori dan praktik kehidupan nyata (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Uji hipotesis yang dilakukan melalui uji-t menunjukkan nilai thitung lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5% ($t_{hitung} = 3,89 > t_{tabel} = 2,02$), yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi secara edukatif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Sulastri (2022), yang juga menunjukkan efektivitas permainan serupa dalam pembelajaran PKn.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung pentingnya inovasi media pembelajaran dalam konteks pendidikan karakter. Permainan tradisional yang dimodifikasi seperti ular tangga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Peneliti merekomendasikan agar guru secara aktif mengintegrasikan media permainan edukatif dalam pembelajaran Pancasila agar tujuan pembentukan karakter dapat tercapai lebih optimal (Yulianti, 2023).

PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga yang dimodifikasi dengan nilai-nilai Pancasila dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai tersebut pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kontrol, terlihat adanya perbedaan peningkatan skor pemahaman yang lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan permainan ular tangga.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan menyenangkan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila. Permainan ular tangga yang didesain khusus memuat perintah atau pertanyaan terkait nilai-nilai Pancasila berhasil menarik perhatian siswa, serta mendorong mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai tersebut dalam konteks permainan.

Selain itu, dari observasi selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi, antusiasme dalam bermain, serta interaksi sosial yang baik seperti kerja sama dan sikap saling menghargai. Interaksi ini menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memfasilitasi aspek afektif dan psikomotorik yang penting dalam pendidikan karakter.

Wawancara dengan guru dan siswa menguatkan temuan tersebut. Guru merasa bahwa penggunaan permainan membuat suasana kelas lebih hidup dan siswa lebih aktif, sementara siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas bermain, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah terbukti kurang mampu menggugah minat dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai luhur bangsa. Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga menjadi inovasi yang efektif dalam mendukung program pendidikan karakter yang sesuai dengan kurikulum nasional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media edukatif berbasis permainan tidak hanya mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keaktifan peserta didik, kreativitas, dan penguatan nilai karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan nilai-nilai Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai tersebut pada siswa sekolah dasar. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara penyampaian teori dan praktik nyata dalam kehidupan siswa. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik dari segi kognitif maupun afektif. Observasi dan wawancara juga memperkuat bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui media edukatif ini mendorong perubahan sikap positif siswa, seperti meningkatnya toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dan interaksi sosial yang lebih baik. Dengan demikian, media permainan edukatif seperti ular tangga dapat dijadikan alternatif pembelajaran karakter yang inovatif dan relevan dengan dunia anak-anak.

b. Saran

1. Guru: Disarankan agar guru mengintegrasikan permainan edukatif seperti ular tangga dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila agar siswa lebih antusias dan aktif dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai tersebut.
2. Sekolah: Sekolah dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran kreatif dan kontekstual yang mendukung pembelajaran karakter secara menyenangkan dan bermakna.
3. Peneliti Selanjutnya: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya melibatkan jenjang kelas berbeda atau membandingkan berbagai jenis permainan tradisional lainnya, untuk memperkaya pendekatan pembelajaran nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, N. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nasution, A. (2021). *Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, M. (2022). "Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Implementasi Nilai Pancasila." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–57.
- Sudrajat, A. (2020). "Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PPKn di SD." *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 9(2), 60–68.

- Yulianti, E. (2023). *Membangun Karakter Bangsa melalui Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fadilah, N. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nasution, A. (2021). *Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Sudrajat, A. (2020). Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 9(2), 60–68.
- Sulastrri, D. (2022). Implementasi Media Ular Tangga dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Persatuan pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 33–42.
- Yulianti, E. (2023). *Membangun Karakter Bangsa melalui Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Deepublish.